

# ALIEN 3<sup>TM</sup>



**Acclaim**<sup>®</sup>  
entertainment, ltd.

*Virgin*

© 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd  
338A, Ladbroke Grove, London W10 5AH  
United Kingdom

**Acclaim**<sup>®</sup>  
entertainment, ltd.

*Virgin*

ENGLISH • FRANCAIS • DEUTSCH • ITALIANO

The space ship SULACO, which is carrying the cryotubes that Ripley, Newt and Hicks have been in a state of hyper sleep within, is being propelled through space when a malfunction occurs. In response to this malfunction, SULACO'S "brain" ejects the EEV containing the cryotubes. We later find out that not only has the synthetic human, Bishop been aboard as well, but an unborn Alien has also managed to infest itself within the body of Ripley.

As the SULACO plummets helplessly through space, the EEV is hurled out of its hold and crashed on an isolated section of the mining planet and "penal colony", FIORINA 161.

Upon impact, the EEV is seriously damaged, Newt and Hicks are dead. Bishop, the android, is reduced to negative capability, while Ripley is left unconscious but alive.

FIORINA 161 is inhabited by hard-core individuals, convicts serving time in this maximum security facility. These outcasts were left on the planet as a maintenance crew, unable to function in civilisation. They are joined by a medical officer, Clemens, and two supervisors.

Ripley, suspecting that aliens have followed her, searches for proof. She knows that "The Company", considers the Aliens to be an important species and has ordered them not to be harmed. "The Company" has millions of dollars invested in the "Alien Retrieval Project" which would bring this strain of hideous killing machines back to earth and used as "weapons".

Ripley now takes on her most important assignment. She must rescue the Alien's captives and then find and destroy the Aliens themselves.

**That thump ... is your heart ... as you get set to confront the Aliens!**

## SPIELSTART

### Amiga

Lege die Diskette in das Laufwerk und schalte den Computer ein. Das Spiel wird nun geladen und gestartet.

### Commodore 64

**Kassette** - Achte darauf, daß die Kassette zurückgespult ist, lege sie in den Rekorder ein, und halte die SHIFT- und RUNSTOP-Tasten gleichzeitig gedrückt. Ist der Rekorder an den Computer angeschlossen, betätige PLAY auf dem Kassettenrekorder. Das Spiel wird daraufhin geladen und gestartet.

## OPTIONENBILDSCHIRM

Wähle deine Option aus, indem du den Joystick nach oben bzw. unten ziehst.

**Versuche:** 1 - 9 "Fortsetzungen"  
**Schwierigkeitsgrad:** leicht, mittel, schwer

Schalter für Musik und Soundeffekte.

## STEUERUNG

### Joysticks

Springen/Leiter hinaufklettern



Ducken/Leiter hinunterklettern

Drücken des Feuerknopfs - Gewählte Waffe abfeuern  
Besitzer eines Amiga können einen Joystick mit zwei Knöpfen.

### Tastatur

Leertaste - Waffe auswählen  
P-Taste - Spiel unterbrechen  
Esc-Taste - Spiel abbrechen

## RADARSCHIRM

Aktiviere den Radarschirm in der oberen, rechten Ecke des Bildschirms, indem du Batterien aufsammelst.

Die Gefangenen wurden voneinander getrennt und isoliert. Sie können auf dem Radarschirm entdeckt werden.

## TIMING

Jeder Spielabschnitt muß in einer bestimmten Zeit abgeschlossen werden. In einigen Spielabschnitten wirst du die Gefangenen retten müssen, in anderen wiederum mußt du versuchen, so viele Aliens zu vernichten, wie du nur kannst. Die Spielabschnitte unterteilen sich in die folgenden Kategorien:

**Mission (Auftrag):** Kämpfe dich zu den Gefangenen durch und befreie sie. Vernichte dabei alle Aliens, die dir unterwegs begegnen.  
**Rescue (Rettung):** Konzentriere dich auf die Gefangenen und denke daran, daß die Zeit gegen dich arbeitet. Du hast hier nur ein Ziel - Suchen und Vernichten. Du kannst den Spielabschnitt erst verlassen, wenn alle Aliens tot sind.  
**Exterminate (Ausrottung):**

Du mußt überall suchen; springe durch Mauern, krieche durch Tunnel, zerstöre alle versteckten Alien kapseln. Sollte auch nur ein einziger Alien überleben, ist die Erde in großer Gefahr. Wenn du es nicht verhinderst, reißen die Aliens die Macht an sich. Denke daran, daß ihr Blut aus ätzender Säure besteht, daß sie gierig nach Menschen suchen und ihren Gastgeber zerstören!

## BEGRENZTE GARANTIE

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Virgin-Produktes für einen Zeitraum von 90 Tagen (ab Kaufdatum), daß das Medium, auf dem das Computerprogramm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Der Verkauf von Virgin-Software erfolgt ohne Gewähr, d.h. ohne vertragliche oder gesetzliche Gewährleistung für Sachmängelhaftung. Ferner unterliegt Virgin keiner Haftpflicht für Verluste oder Schäden, die aus dem Gebrauch dieses Programms entstehen. Virgin garantiert eine kostenlose Reparatur oder Ersatz jedes von Virgin erzeugten Produktes innerhalb der verbindlichen Frist von 90 Tagen. Senden Sie das Produkt in einem Umschlag an das Customer Service Centre, und legen Sie den Nachweis für das Datum des Kaufes bei.

Indem wir dem ursprünglichen Käufer das Modul kostenlos ersetzen, kommen wir dem Ausmaß unserer Haftung nach. Schreiben Sie bitte an VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, GB. Räumen Sie uns bitte eine Frist von 28 Tagen für die Bearbeitung ein.

Normaler Verschleiß und von außen verursachte Schäden sind von dieser Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie gilt nicht, wenn der Schaden des von Virgin erzeugten Software-Produktes auf äußere Beschädigung oder fehlerhafte Benutzung zurückzuführen ist. DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN, UND KEINERLEI ANDERE VERLAUTBARUNGEN ODER ANSPRUCHSFORDERUNGEN SIND FÜR VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. BINDEND, FÜR ALLE GARANTIEEN, DIE FÜR DIESES SOFTWARE-PRODUKT GEWÄHRLEISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER VERWENDBARKEIT DES PRODUKTES, GILT DIE OBENGENANNTTE FRIST VON 90 TAGEN. VIRGIN ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR UNMITTELBARE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DEM VERSAGEN DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. DIES BEEINTRÄCHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE.

Dieses Computerprogramm, die begleitende Dokumentation und anderes Zubehör unterliegen dem nationalen und internationalen Urheberrecht. Das Speichern in irgendeinem Wiedergabesystem, die Reproduktion und Übersetzung, das Leihen und Verleihen, sowie die Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sind ohne schriftliche Genehmigung von Virgin strengstens untersagt.

Alien 3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Entwickelt von Probe Software Ltd. Acclaim® ist ein Markenzeichen von Acclaim Entertainment. © 1993 Acclaim Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

© 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD,  
338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, GB

## IL FUTURO E' ADESSO

La nave spaziale SULACO, che trasporta i criotubi in cui si trovano congelati Ripley, Newt ed Hicks in stato di ipersonno, subisce un guasto mentre solca lo spazio siderale. In risposta alla disfunzione, il "cervello" della SULACO espelle il EEV (Veicolo Evacuazione d'Emergenza) contenente i criotubi. Più tardi scopriamo che non solo Bishop, l'umano sintetico, era anch'egli a bordo, ma che pure un embrione Alieno era riuscito ad infestare il corpo di Ripley.

Mentre la SULACO precipita senza speranza nello spazio, il EEV viene scagliato fuori dalla stiva e cade in una sezione isolata del pianeta minerario e "colonia penale" di FIORINA 161.

Nell'urto, il EEV viene danneggiato gravemente e Newt e Hicks muoiono. L'androide Bishop è ridotto a capacità negative, mentre Ripley rimane priva di sensi ma ancora in vita.

FIORINA 161 è abitato da gente dura, ergastolani che scontano condanne in questa prigione di massima sicurezza. Questi reietti sono stati abbandonati sul pianeta a fare da servizio di manutenzione, dato che non sono capaci di funzionare nella società civile. Ad essi sono stati aggiunti un ufficiale medico, Clemens, e due supervisori.

Ripley, sospettando che gli Alieni l'hanno seguita, vuole trovare le prove. Lei sa che la "Compagnia" considera gli Alieni una specie importante e che gli ordini sono di non fare loro del male. La Compagnia ha investito milioni di dollari nel "Progetto di Recupero Alieni" al fine di riportare sulla Terra questa razza di orribili macchine per uccidere da usare come "armi".

Ripley adesso intraprende il suo compito più arduo. Lei deve salvare i prigionieri degli Alieni e poi trovare e distruggere gli Alieni stessi.

**Quel tonfo .... è il tuo cuore che batte ... mentre ti prepari ad affrontare gli Alieni.**

## AVVIO

### Amiga

Inserire il dischetto nell'unità a disco e accendere il computer. Il gioco si caricherà e girerà.

### Commodore 64

*Cassette* - assicurati che la cassetta sia riavvolta; inserisci il tuo registratore e tieni premuti i tasti SHIFT e RUNSTOP. Adesso, con il registratore attaccato al computer, premi play sul registratore e il gioco si caricherà e verrà eseguito.

## VIDEATA OPZIONI

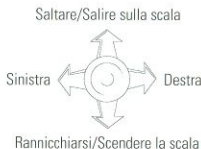
Scegli le opzioni muovendo in su e giù con il joystick.

*TENTATIVI* - 1-9 "continua".  
*DIFFICOLTA'* - Facile, Normale, Difficile.

Seleziona la musica o gli effetti sonori.

## CONTROLLI

### Joystick



*Premi il pulsante del fuoco* - Sparare con l'arma attuale

I possessori di Amiga possono utilizzare un joystick a 2 pulsanti.

### Tastiera

*Barra spaziatrice* - selezionare arma  
*P* - mettere il gioco in pausa  
*Esc* - abbandonare il gioco

## RADAR

Raccogli batterie per attivare lo Schermo Radar, situato nell'angolo alto a destra dello schermo.

I prigionieri sono stati separati ed isolati. Li puoi localizzare sullo Schermo Radar.

## DURATA

Ogni "Fase" deve essere completata entro un dato periodo di tempo. In alcune Fasi la tua missione sarà quella di salvare i prigionieri, ed in altre dovrai trovare e distruggere tutti gli Alieni che puoi. Le varie categorie di Fasi sono:

*Missione:* Raggiungi tutti i prigionieri e liberali, distruggendo gli Alieni per la strada.  
*Salvataggio:* Concentrati sui prigionieri e ricorda che il tempo è contro di te.  
*Stermina:* Qui hai un solo obiettivo - cerca e distruggi. Non puoi uscire da queste fasi fino a che tutti gli Alieni non siano stati distrutti.

Devi cercare dappertutto, saltare muri e strisciare nelle gallerie. Distruggi tutte le Capsule Aliene nascoste. Se anche un solo Alieno sopravvive, la Terra sarà in pericolo.

Senza di te, gli Alieni avranno il sopravvento. Ricorda, essi sanguinano acido - hanno fame di umani - e distruggono il corpo che li ospita!



## GARANZIA LIMITATA

La VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD garantisce all'acquirente originale del presente prodotto Virgin che il supporto su cui è registrato il programma è esente da difetti di materiali e lavorazione per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto. Il presente software Virgin viene venduto "come è", senza alcuna garanzia esplicita o implicita di qualsivoglia tipo, e la Virgin non è responsabile per qualsivoglia perdita o danni di alcun tipo risultanti dall'utilizzo del presente programma. La Virgin acconsente per un periodo di novanta (90) giorni a riparare o sostituire, a sua discrezione, gratuitamente, qualsiasi prodotto di software Virgin, franco posta e dietro presentazione della data di acquisto presso il suo centro di Assistenza Clienti.

La sostituzione gratuita della software all'acquirente originale è l'unica responsabilità accettata dalla casa. Si prega di spedire ad VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, UK. La software verrà recapitata entro 28 giorni dalla data di spedizione.

La presente garanzia non è applicabile alla normale usura. La presente garanzia non è applicabile e verrà annullata qualora il difetto nel prodotto di software della Virgin sia stato provocato da abusi, uso inconsiderato, maltrattamento o incuria. LA PRESENTE GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE E NESSUN'ALTRA RICHIESTA O RECLAMO DI QUALSIVOGLIA NATURA SARA' VINCOLANTE O IMPOSITIVO SU LA VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. QUALUNQUE GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE AL PRESENTE PRODOTTO DI SOFTWARE, IVI COMPRESSE GARANZIE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ A SCOPPI PARTICOLARI, E' LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SUCCITATO. IN NESSUN CASO VIRGIN SARA' RESPONSABILE PER QUALSIVOGLIA DANNO SPECIALE, INCIDENTALE O CONSEGUENTE RISULTANTE DAL POSSESSO, USO O DISFUNZIONE DEL PRESENTE PRODOTTO VIRGIN. QUANTO SOPRA NON INFCIA I DIRITTI STATUTARI.

Il presente programma per computer e la sua acclusa documentazione e materiali sono protetti dalle leggi sul copyright sia Nazionali sia Internazionali. L'archiviazione in sistemi con recupero, la riproduzione, la traduzione, il noleggio, il prestito, la trasmissione e le esibizioni in pubblico sono vietate se prive di espressa autorizzazione scritta della Virgin.

Alien 3 TM & © 1993 della Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati. Sviluppato dalla Probe Software Ltd. Acclaim® è un marchio della Acclaim Entertainment. © 1993 della Acclaim Entertainment. Tutti i diritti riservati.

©1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD,  
338A Ladbroke Grove,  
London W10 5AH, UK

## GETTING STARTED

### Amiga

Insert the disk into the drive and turn the computer on. The game will load and run.

### Commodore 64

*Cassette* - ensure the tape is rewound, insert into your recorder and hold down the SHIFT and RUNSTOP keys. Now, with the cassette player attached to the computer, press play on the cassette player and the game will load and run.

## OPTIONS SCREEN

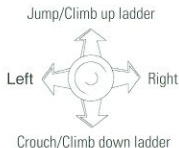
Choose options by pulling up and down on the joystick.

*Tries:* 1 - 9 'continues'  
*Difficulty:* Easy, normal, hard.

Toggle for music or sound effects.

## CONTROLS

### Joysticks



*Press Fire Button* - Fire current weapon

Amiga owners may use a 2 button joystick.

### Keyboard

*Space bar* - select weapon  
*P* - pause game  
*Esc* - abort game.

## RADAR

Pick up batteries to activate the Radar Screen, situated in the upper right corner of the screen.

The prisoners have been separated and isolated, they can be located on the Radar Screen.

## TIMING

Each "Stage" must be completed within a certain time period. In some Stages your mission will be to rescue prisoners and in others you must seek and destroy as many aliens as you can. The different Stage categories are:

- Missions:* Get to all the prisoners and free them, destroying all aliens along the way.
- Rescue:* Concentrate on the prisoners and remember time is against you.
- Exterminate:* You only have one goal here - seek and destroy. You cannot exit these stages until all the Aliens are destroyed.

You must search everywhere, jump through walls and crawl through tunnels. Destroy every hidden Alien Pod. The survival of even one Alien could mean that Earth is in danger. Without you, the Aliens will take over. Remember, they bleed acid - they hunger for humans - they destroy their host!

## LIMITED WARRANTY

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd warrants to the original purchaser of this Virgin product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Virgin software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Virgin is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Virgin agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Virgin software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre.

Replacement of the software, free of charge to the original purchaser, is the full extent of our liability. Please mail to VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH Please allow 28 days from despatch for return of your software.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and should be void if the defect in the Virgin software has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL VIRGIN BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS VIRGIN PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd..

Alien 3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment.

© 1993 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

© 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.  
338A Ladbroke Grove,  
London  
W10 5AH

## LE FUTUR C'EST MAINTENANT

Le vaisseau spatial SULACO, transportant les capsules de sommeil où sont endormis Ripley, Newt, et Hicks, voyage dans l'espace lorsqu'une panne survient. Pour y pallier, le "cerveau" de SULACO éjecte l'EEV contenant les capsules de sommeil. Par la suite, vous vous apercevez non seulement que Bishop, l'humain synthétique, est à bord, mais qu'une larve alien s'est également introduite dans le corps de Ripley.

Alors que le SULACO erre dans l'espace, l'EEV est éjecté et s'écrase sur une section isolée de FIORINA 161, planète minière et "baigne".

L'EEV est sérieusement endommagé par le choc, Newt et Hicks meurent. Bishop, l'androïde, n'a plus que des capacités négatives, par contre, Ripley est inconsciente mais vivante.

FIORINA 161 est habitée par des individus pas très recommandables, accomplissant leur peine dans cette prison haute sécurité. Ces bagnards constituent l'équipe d'entretien de la planète, car ils ne peuvent être réintégrés dans la société civilisée. Ils sont supervisés par un docteur, Clemens, et deux surveillants.

Ripley pense que les aliens l'ont suivie, et cherche à trouver des preuves. Elle sait que "La Compagnie" considère les aliens comme une espèce importante et a interdit qu'on leur fasse du mal. "La Compagnie" a investi des millions de dollars dans le "Projet de récupération des aliens", dont le but est d'amener ces horribles machines à tuer sur terre, où elles seraient utilisées comme "armes".

Ripley commence sa mission la plus importante. Elle doit sauver les prisonniers des aliens, ainsi que trouver et détruire les aliens eux-mêmes.

**Ces battements.... sont ceux de votre cœur... pendant que vous vous préparez à affronter les aliens.**



## COMMENCER

### Amiga

Insérez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se charge et se lance automatiquement.

### Commodore 64

*Cassette* - vérifiez que la cassette est au début, insérez-la dans la machine et maintenez les touches SHIFT et RUNSTOP enfoncées. Lorsque le lecteur de cassettes est branché sur l'ordinateur, appuyez sur "play" et le jeu se chargera et se lancera.

## ECRAN D'OPTIONS

Vous choisissez les options en poussant ou tirant le joystick.

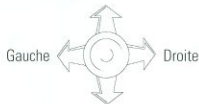
*Chances supplémentaires:* 1-9 pour continuer  
*Difficulté:* easy (facile), normal, hard (difficile)

Sélectionnez musique ou effets spéciaux.

## CONTROLES

### Joystick

Sauter/Monter à l'échelle



S'accroupir/Descendre de l'échelle

*Bouton feu* - Tirer avec l'arme actuelle  
Les possesseurs d'Amiga peuvent utiliser un joystick à deux boutons.

### Clavier

<i>Barre d'espace</i>	-	Sélectionner arme
<i>P</i>	-	Mettre jeu en pause
<i>Esc</i>	-	Abandonner jeu

## RADAR

Ramassez les piles pour activer l'Affichage Radar situé au coin supérieur droit de l'écran.

Les prisonniers ont été séparés et isolés; ils peuvent être repérés sur l'Affichage Radar.

## CHRONOMETRAGE

Un temps différent vous est imparti pour chaque "épreuve". Votre mission pourra être de libérer des prisonniers ou de chercher et détruire autant d'Aliens que possible. Les différentes épreuves sont les suivantes:

*Mission:* retrouvez tous les prisonniers et libérez-les; n'oubliez pas de détruire tous les Aliens se trouvant sur votre route.

*Libérer:* concentrez-vous sur les prisonniers et n'oubliez pas que le temps joue contre vous.

*Exterminer:* vous n'avez qu'une chose à faire, chercher et détruire. Vous ne pourrez pas sortir de ces épreuves tant que vous n'aurez pas détruit tous les Aliens.

Vous devez chercher partout; sauter au travers des murs et ramper dans des tunnels. Détruisez toutes les chrysalides d'aliens cachées. La survie d'un seul Alien pourrait mettre la Terre en danger. Sans vos efforts, les Aliens prendront le contrôle. N'oubliez pas, ils saignent de l'acide, ils dévorent les humains, ils détruisent leur victime!

## GARANTIE LIMITEE

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd garantit à l'acheteur initial de ce produit Virgin que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Virgin est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Virgin n'est responsable d'aucune perte ou d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre-vingt dix (90) jours, Virgin accepte de réparer ou de remplacer (à sa discrétion), gratuitement, tout produit logiciel Virgin, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat.

Le remplacement gratuit de la logiciel à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à: VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, 338A Ladbrooke Grove, London W10 5AH, UK. Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la logiciel.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel Virgin résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de précautions. CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, VIRGIN NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT VIRGIN. CE CI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite expresse de Virgin.

Alien 3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.

Développé par Probe Software Ltd. Acclaim® est une marque déposée d'Acclaim Entertainment. ©1993 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

© 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, 338A Ladbrooke Grove, London W10 5AH, UK.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

### A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

### PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## DIE ZUKUNFT HAT SCHON BEGONNEN

Das Raumschiff SULACO, in dem Ripley, Newt und Hicks in ihren Kältekapiteln im Hyperschlaf liegen, wird nach einem Steuerungsausfall durch den Weltraum geschleudert. SULACOS "Gehirn" reagiert auf diese Störung, indem es das EEV (das Rettungsschiff) mit den Kältekapiteln abwirft. Später stellt sich heraus, daß nicht nur Bishop, der synthetische Mensch, an Bord war, sondern daß sich auch ein ungeborener Alien in Ripleys Körper eingenistet hatte.

Während die SULACO hilflos durch den Weltraum treibt, wird das EEV aus dem Laderaum katapultiert und landet in einem einsamen Gebiet des Bergbauplaneten FIORINA 161, der gleichzeitig als "Strafkolonie" dient.

Das EEV wird beim Aufprall schwer beschädigt. Newt und Hicks sind tot, der Androide Bishop funktionsunfähig. Ripley ist bewußtlos, aber am Leben.

FIORINA 161 wird von harten Burschen bewohnt, von Sträflingen, die in einem Hochsicherheitsgelände ihre Strafe absitzen. Diese Ausgestoßenen wurden als Reparaturtrupp auf dem Planeten ausgesetzt, da sie sich in keine Zivilisation eingliedern können. Sie werden vom Sanitätsarzt Clemens und von zwei Aufsehern überwacht.

Ripley vermutet, daß die Aliens ihr gefolgt sind, und sucht nach Beweisen. Sie weiß, daß die "Company" die Aliens für eine wichtige Rasse hält, der kein Schaden zugefügt werden soll. Die "Company" hat Millionen von Dollar in das Projekt zum Auffinden von Aliens gesteckt, mit dem diese entsetzlichen Kampfmaschinen zur Erde gebracht und dort als Waffen eingesetzt werden sollen.

Ripley steht nun vor ihrer wichtigsten Aufgabe. Sie muß die Gefangenen der Aliens retten und dann die Aliens selbst finden und vernichten.

**Dieses Pochen ..... ist dein Herzschlag ..... als du dich aufmachst, gegen die Aliens zu kämpfen.**